

ОТВАРАЊЕ – РАНА ФАЗА ШАХОВСКЕ ПАРТИЈЕ

Почетна фаза шаховске игре назива се *отварање*, за које се грубо може проценити да траје до око 15.-ог потеза, при чему неке варијанте у савременој шаховској теорији подразумевају знање које сеже до 25. потеза, па чак и даље, чиме се проширује његов домет. Кратке партије, а посебно оне које се заврше победом једног од играча у овом року (укупно не више од 20-25 потеза) називају се *минијатурама* и најчешће подразумевају да је партија одлучена пре уласка у следећу фазу игре – *средишњицу*. До оваквих расплета најчешће долази у случају *грубих превида* или озбиљног *нарушавања принципа игре у отварању* једног од противника.

Принципи игре у отварању подразумевају скуп начела којима се руководе играчи приликом одигравања почетне фазе партије. Постоји велики број таквих савета, а ми ћемо се задржати на онима који узимају у обзир *предност првог полупотеза белог*, као и *релативну вредност фигура*.

Сагледавање значаја чињенице да бели први одиграва свој полупотез говори о важности фактора времена у шаху. Јединица времена која се односи на збивања на табли током шаховске партије (ово време треба разликовати од оног које сваки од играча добија за одигравање партије и које се мери шаховским сатом) назива се *темпо* и одговара учинку који се може постићи одигравањем једног полупотеза у датој позицији. Сама дефиниција упућује на то да је *вредност темпа променљива* и да у значајној мери варира у односу на карактер позиције. У блокираним позицијама, где је покретљивост фигура ограничена, темпо је углавном мање драгоцен него нпр. у отвореним позицијама у којима обе стране воде матне нападе усмерене ка противничком краљу.

Када су у питању отварања и принципи њиховог квалитетног одигравања, јасно је да почетни темпо којим располаже бели пружа могућност дејствовања пре противника. У таквим ситуацијама адекватан одговор црнога подразумева сагледавање деловања белог, а затим и одређени степен прилагођавања ономе што је одиграно. Из такве логике проистичу и наредни, по значају поређани принципи:

БЕЛИ

1. Захватање центра
2. Брз развој фигура
3. Напад на слаба места противника
4. Принцип сигурности

ЦРНИ

1. Успостављање равнотеже у центру
2. Принцип сигурности
3. Одбрана сопствених слабих места
4. Развој фигура

По правилу, ових принципа се треба придржавати док један од играча не одступи од њих. Од тог тренутка, страна која није нарушила принципе треба да се преусмери на конкретна дејства, усредсређујући се на слабости у табору противника које су настале услед непоштовања принципа. Овакав приступ је често једини исправан и захтева доследно спровођење од стране играча који није нарушавао принципе. Осим тога, у игри у отварању универзалан је значај начела да *сваким полупотезом треба учинити нешто корисно, што најчешће подразумева да треба увести нову фигуру (или пешака) у игру, или извршити измену, како се не би изгубило време (тј. „темпо“)*. Најпожељнији су потези *вишеструке функционалности*.

Прелазимо на проучавање појединачних принципа и њиховог значаја. *Први принцип белог* превасходно се односи на захватање ужег центра пешацима, пошто се на тај начин обезбеђује највише простора за даља дејства својих фигура, што се најпре одражава на учинак ловаца. Када је у питању *први принцип црног*, успостављање равнотеже у центру подразумева прилагођавање првим полупотезима белог и поред поља у ужем центру долазе до изражаја и она која припадају ширем центру. Учинак фигура у центру у овој фази није у првом плану, пошто их присуство пешака значајно ограничава, како због већ заузетих поља, тако и због оних која су контролисана.

Други принцип белог указује на значај брзог развоја фигура. Уколико овоме претходи одговарајуће захватање централних поља, стиче се предуслов да се, пре свега лаке фигуре (скакачи и ловци), врло рано доведу на поља одакле директно могу да нападају слабе тачке (поља и фигуре) противника. Овај принцип спреже се са *допунским правилом*, које говори о томе да *фигуре треба развијати по обрнутом редоследу од њихове релативне вредности* (пешак – 1, скакач – 3, ловац – $3\frac{1}{4}$, топ – 5 и дама – $9\frac{3}{4}$; због свог значаја за исход партије, краљ се не вреднује на овај начин). Пошто после пешака (принцип 1) скакачи и ловци први улазе у игру, *прецизнија интерпретација овог допунског правила предвиђа да се, за свако крило посебно, прво развије скакач, па онда ловац*. На тај начин се ловац може развити пре скакача са другог крила, али превасходно у случају када је томе претходио развој скакача са његовог крила.

Други принцип црног узима у обзир интензитет дејстава која могу настати као последица развоја белих фигура, тако да је *принцип сигурности* заправо општа одредница којом се обухвата његов приступ. Раскорак који настаје на овом месту говори у прилог идеји да се раздвоје принципи белог

и црнога. Иако је овај концепт прилично апстрактан и није га лако преточити у коначну одлуку о конкретном потезу, већ сама свест о његовом присуству и значају битно мења физиономију игре црнога у отварању.

Трећи принципи белог и црнога међусобно су одговарајући, пошто на напад белог на рањиве тачке (поља) и фигуре противника црни одговара њиховом одбраном. Овај принцип на неки начин индиректно сугерише динамику игре у отварању у случају обострано добре игре.

Када је у питању *четврти принцип*, и поред иницијативе коју бели захвата, не може се игнорисати захтев за *принципом сигурности*, макар он био на четвртом месту. Са друге стране, јасно је да црни мора *развијати фигуре*, али положај овог принципа на четвртом месту сугерише да развој треба организовати тако да се не наруши сигурност позиције црнога.

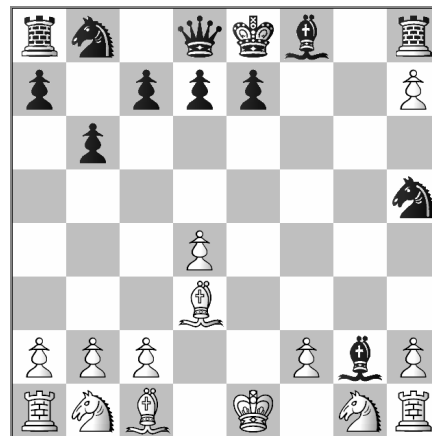
У наредном делу дат је преглед неких од класичних минијатура које су одиграли стари мајстори. Из њих се може видети како јача страна користи пропусте противника и брзо кажњава лошу игру. Како би се што боље утврдиле матне слике, на крају сваке партије остављена је могућност да се самостално нађе матни потез, што би требало да буде релативно једноставан задатак. Ради лакше оријентације, уписане су ознаке за оцену потеза, чиме се указује на критичне моменте у игри обеју страна. Покушајте да на основу оцена потеза установите на који начин су играчи пратили принципе игре у отварању, односно одступали од њих. Обратите и пажњу на то којим поступцима јача страна кажњава пропусте противника. У овој фази проучавања шаха пожељно је проигравати партије на шаховској табли, чиме се увршћује познавање шаховске нотације.

1.

Греко – непознат противник
Италија 1620.

1. e4 b6 2. d4 ♘b7 3. ♙d3 f5? 4.
e:f5! ♙:g2? 5. ♚h5+ g6 6. f:g6 ♞f6?
7. g:h7+ ♞:h5

Бели на потезу даје мат.



8. _____ Мат!

2.

Легал – Сен Бри
Париз 1750.
(Легалов мат)

1. e4 e5 2. ♘c4 d6 3. ♘f3 ♘g4 4.
♘c3 g6? 5. ♘:e5!! ♘:d1? 6. ♘:f7+
♔e7

Бели на потезу даје мат.



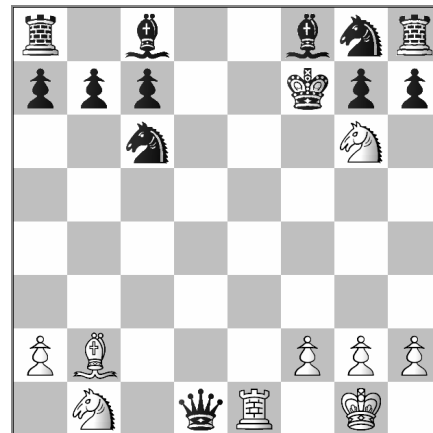
7. _____ Мат!

3.

Морфи – Ле Карпентије
Њу Орлеанс 1849.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 e:d4 4.
♘c4 ♘b4+ 5. c3 d:c3 6. 0-0 c:b2 7.
♘:b2 ♘f8? 8. e5 d6 9. ♖e1 d:e5 10.
♘:e5 ♔:d1? 11. ♘:f7+ ♔e7 12.
♘g6+! ♔f7

Бели на потезу даје мат.



13. _____ Мат!

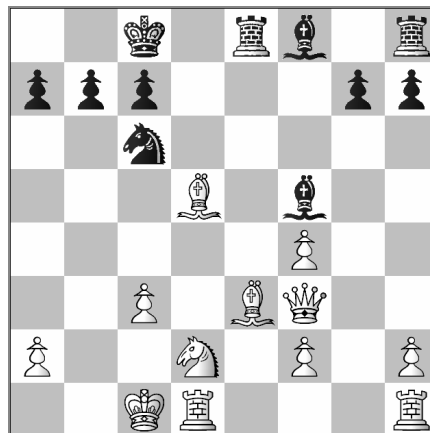
4.

Шулдер – Боден
Лондон 1860.

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. c3 f5 4. ♕c4
♞f6 5. d4 f:e4 6. d:e5 e:f3 7. e:f6
♚:f6 8. g:f3 ♞c6 9. f4 ♕d7 10. ♕e3
0-0-0 11. ♞d2 ♞e8 12. ♚f3 ♕f5 13.
0-0-0? d5! 14. ♕:d5 ♚:c3+!! 15. b:c3

Црни на потезу даје мат.

15..._____ Мат!



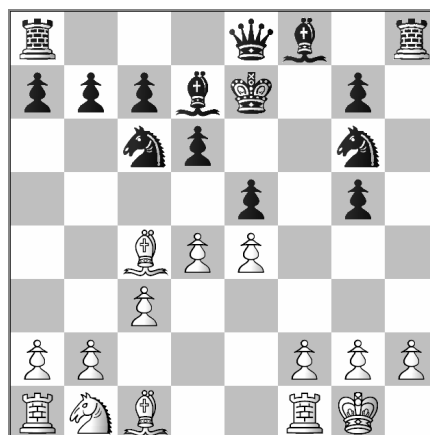
5.

Цукерторт – Андерсен
Бреслав 1865.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. ♕b5 ♞ge7 4.
c3 d6 5. d4 ♕d7 6. 0-0 ♞g6 7.
♞g5!? h6? 8. ♘:f7! ♚:f7 9. ♕c4+
♔e7 10. ♚h5 ♚e8?? 11. ♚g5+!!
h:g5

Бели на потезу даје мат.

12._____ Мат!



6.

Чигорин – Госип
Њујорк 1889.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. c3 d5 4. ♙a4
f6 5. ♟b5 ♞ge7 6. e:d5 ♚:d5 7. 0-0
♞d7 8. d4 e4 9. ♞fd2 ♞g6 10. ♟c4
♙a5 11. ♙b3 f5 12. ♟f7+ ♔e7?? 13.
♞c4! ♙a6 14. ♟g5+! ♔:f7

Бели на потезу даје мат.



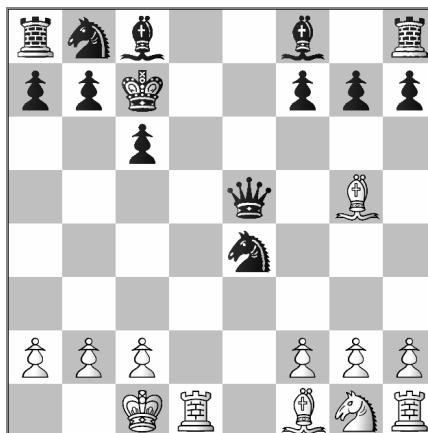
15. _____ Мат!

7.

Рети – Тартаковер
Беч 1910.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♘c3 d:e4 4.
♞:e4 ♞f6 5. ♙d3 e5?! 6. d:e5 ♙a5+
7. ♟d2 ♙:e5 8. 0-0-0!! ♞:e4?? 9.
♙d8+!! ♔:d8 10. ♟g5+! ♔c7

Бели на потезу даје мат.



11. _____ Мат!

Којим потезом би бели дао мат
да је црни одиграо 10... ♔e8?

11. _____ Мат!

